Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from www.Boxoft.com to remove the watermark

NES-WB-ITA-2

WARIO'S WOODS™

Scan di Red6Green
per www.mariocastle.it

LIBRETTO D'ISTRUZIONI

Ⓣ

Questo sigillo é la tua garanzia che la Nintendo ha valutato e approvato questo prodotto sulla base dei nostri standards di qualitá, sicurezza, affidabilitá e livello di divertimento, Richiedilo sempre all'acquisto di giochi e accessori per assiourare la completa compatibilitá con il tuo Nintendo Entertainment System.

COMPATIBILE ANCHE CON I "CONTROL DECK NES" VERSIONE ITALIANA PRECEDENTEMENTE DISTRIBUITI DA MATTEL.

Grazie per aver preferito " WARIO'S WOODS ". Leggi attentamente questo manualetto, e ne ricaverai spiegazioni esaurienti del gioco e consigli utili per lo svolgimento dello stesso.

Leggete attentamente e per intero questo libretto istruzioni per assicurarvi il massimo divertimento dal Vostro nuovo gioco.

INDICE

REGOLE DEL GIOCO 3
COME FAR SCOMPARIRE I MOSTRI 6
CONTROLLI 7
SCEGLIERE LE PARTITE 13
LA PARTITA A SCHEMI 14
CORSA CONTRO IL TEMPO 16
BATTAGLIA (A 2 GIOCATORI) 17
LEZIONE 21
OPZIONI 22

PRECAUZIONI

1) Questo è un apparecchio ad alta precisione: non va perciò riposto in luoghi a condizione climatica estremamente calda o fredda. Non sottoporlo ad urti violenti, non lasciarlo cadere e non cercare di smontarlo.
2) Evita di toccare i connettori, non sporcarli e non inumidirli: così facendo potresti infatti danneggiare il videogioco e/o la consolle.
3) Non pulire con benzene, solvente per vernici, alcool o altri solventi chimici.
4) Quando non usi il videogioco, riponilo nel suo manicotto protettivo.
5) Prima di inserire il videogioco nella consolle, controlla sempre che sul connettore della cartuccia non vi sia presenza di materiali estranei.

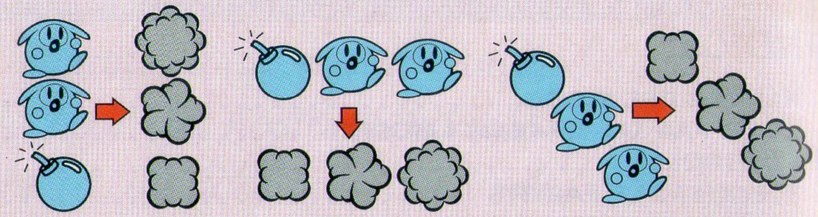
TM & ® are trademarks of Nintendo Co.,Ltd.
© 1995 Nintendo Co.,Ltd.

Scan di RedGreen
per www.mariocastle.it

REGOLE DEL GIOCO

1 Far scomparire i mostri

L'obiettivo di Toad è di liberare i boschi dai mostri. Potrete aiutarlo sistemando tre o più mostri o bombe dello stesso colore in una linea diagonale, orizzontale o verticale. La/e bomba/e esploderanno e porteranno con sé i mostri.



Sistemate tre mostri e le bombe verticalmente

Sistemate tre mostri e le bombe orizzontalmente

Sistemate tre mostri e le bombe diagonalmente

2 Scegliere gli schermi

Quando tutti i mostri di uno schema se ne sono andati, lo schema sarà completato e potrete proseguire per la prossima sfida!

3 Game Over

Se il campo è pieno di bombe e mostri, senza spazio per muoversi, il gioco termina!

4 La fuga di toad

Quando Toad viene circondato dai mostri, potrete muovervi premendo sul Control Pad o premendo in contemporanea i Pulsanti A e B.

5 Creature del bosco

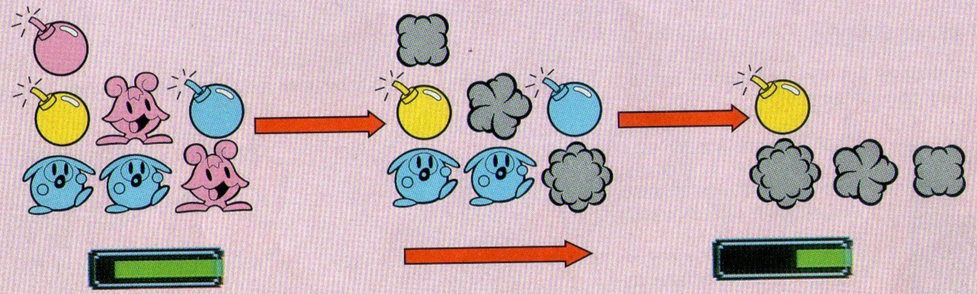
I Foilletti lanciano bombe nel campo di gioco per aiutare Toad a ripulire la zona dai mostri. Il Pipistrello Nero lancia altri mostri. Wario scuote gli alberi e abbassa il soffitto.

Tempo Bomba: i Folletti sganciano una bomba e il soffitto rimane alto.

Tempo Mostro: il Pipistrello Nero lancia i mostri. Wario fa crollare il soffitto.

6 Reazioni a catena

Quando un gruppo di bombe e mostri fanno combaciare un altro gruppo di bombe e mostri, la reazione a catena farà in modo che il Tempo Bomba aumenti e il Tempo Mostro diminuisca.

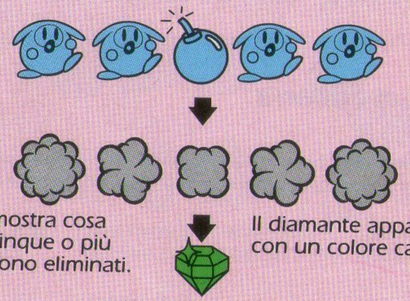


La barra Tempo Bomba tornerà in posizione normale e il Tempo Bomba aumenterà. Il soffitto si alzerà di un livello a schema più una.

Scan di RedGreen
per www.mariocastle.it

7 Utilizzare i diamanti

Quando combinate cinque o più mostri e/o bombe (con almeno una bomba), apparirà un diamante. Combinando il diamante farete scomparire tutti i mostri di quel colore presenti sul campo da gioco. I diamanti compaiono con colori casuali e non possono essere spostati.

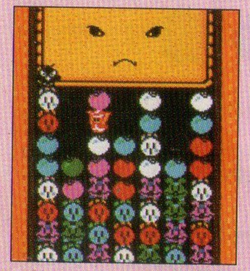


♦ Questo esempio mostra cosa avviene quando cinque o più mostri in fila vengono eliminati.

Il diamante appare con un colore casuale.

8 Alzare il soffitto

Quando Wario compare, spinge in basso il soffitto. Qui descriviamo le tecniche che potrete utilizzare per spingere il soffitto in cima al campo da gioco.



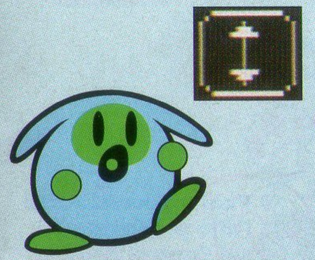
- Far combaciare tre pezzi in diagonale. → Il soffitto sale di un livello.
- Far combaciare quattro pezzi in verticale, diagonale od orizzontale. → Il soffitto sale di due livelli.
- Far combaciare cinque pezzi in verticale, diagonale od orizzontale. → Il soffitto sale di tre livelli.
- Far combaciare sei pezzi in verticale, diagonale od orizzontale. → Il soffitto sale di quattro livelli.

*** Potrete far salire il soffitto creando combinazioni con i diamanti.**

Scan di RadGreen
per www.mariocastle.it

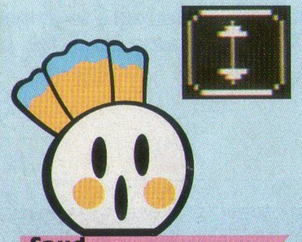
COME FAR SCOMPARIRE I MOSTRI

Se si verificano le seguenti condizioni, e se avete una o più bombe nella combinazione, questi mostri scompariranno:



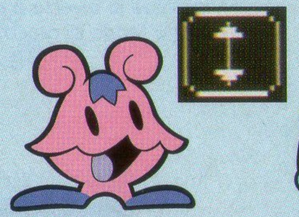
Fuzz

Sistemate tre pezzi o più in una linea verticale, diagonale od orizzontale.



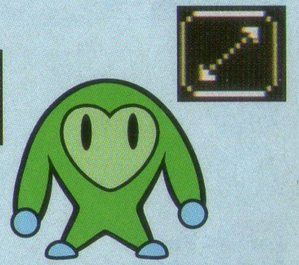
Spud

Sistemate tre o più pezzi in una linea verticale, diagonale od orizzontale.



Squeak

Sistemate tre o più pezzi in una linea verticale, diagonale od orizzontale.

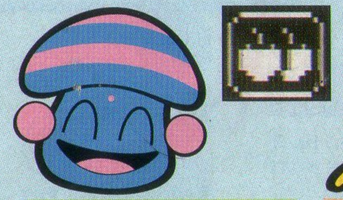


Beaker

Questo mostro scomparirà solo con combinazioni diagonali.

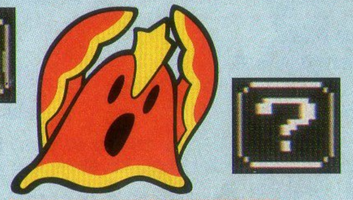
Scram

Questo mostro scomparirà solo con combinazioni diagonali.



Spook

Sistemate una combinazione e questo mostro lampeggerà: a questo punto sistemate un'altra combinazione e scomparirà.



Dovo

Sistemate una combinazione per far cambiare colore a questo mostro. Per farlo scomparire, sistemate un'altra combinazione.

CONTROLLI

Control Pad (su)

- Salire

Pulsante Scelta

- Visualizza le diverse scelte sul Menu Modo di gioco.

Pulsante B

- Raccoglie un singolo pezzo.
- Lascia un singolo pezzo.

Control Pad (sinistra/destra)

- Andate a destra o a sinistra. Se colpite un muro o una pila di pezzi, salite.

Control Pad + pulsante A o B

- Calcio

*** Puoi muoverti verso l'alto premendo SU sul Control Pad o premendo simultaneamente i Pulsanti A e B.**

Control Pad (basso)

- Fa cadere più rapidamente i pezzi nel campo di gioco.

Pulsante INIZIO

- Inizia il gioco.
- Mette in pausa.

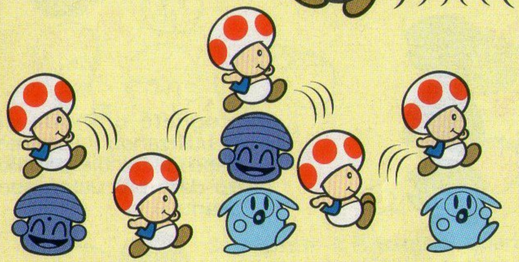
Pulsante A

- Raccoglie una pila di pezzi.
- Lascia una pila di pezzi.

*** Se premi il Pulsante START insieme al Pulsante SELECT durante il gioco, ritornerai allo Schermo di Scelta del Gioco.**

● Muoversi

Toad può muoversi trasportando una pila.



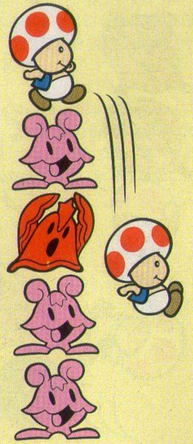
Premete Destra o Sinisra sul Control Pad per far muovere Toad a destra o a sinistra.

● Salire

Tenete premuto Destra o Sinistra sul Control Pad per fare in modo che Toad colpisca un muro o una pila di pezzi e salga. Toad salirà anche se terrete premuto "Su" sul Control Pad. Toad non può salire se sta trasportando qualcosa.

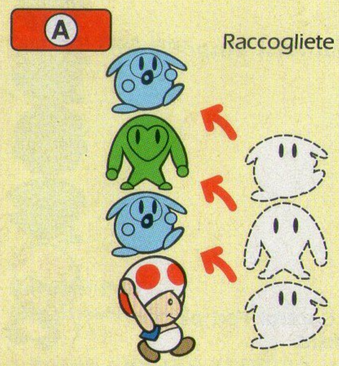
● Cadere

Toad cade se smette di salire o scende da una pila.

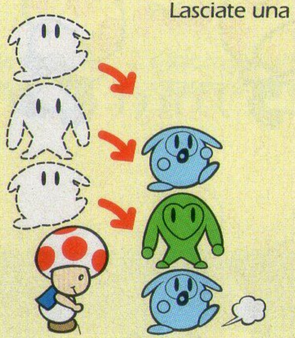


Scan di RedGreen
per www.mariocastle.it

● Utilizzare il Pulsante A

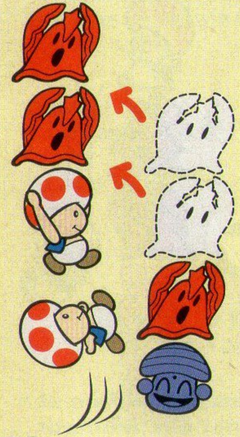


Raccogliete una pila di pezzi.

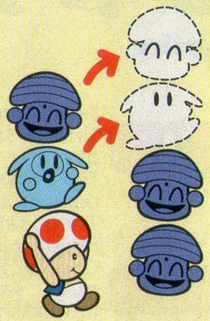


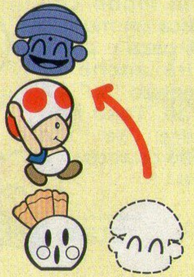
Lasciate una pila di pezzi.

Raccogliete una pila di pezzi utilizzando il Pulsante A. Raccogliete un singolo pezzo dalla pila utilizzando il Pulsante B.



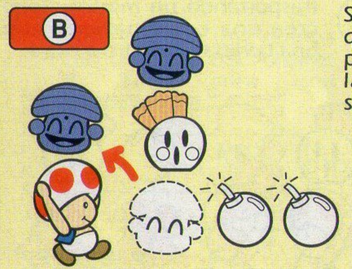
Se premete il Pulsante A mentre state salendo, potrete raccogliere i pezzi accanto e sopra a Toad.





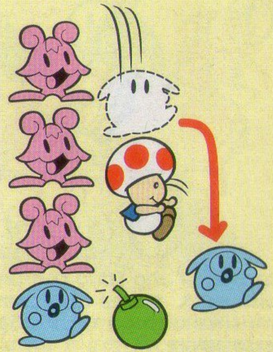
Se Toad non si trova di fronte a un mostro o a una bomba, potrete raccogliere il pezzo che sta sotto di lui nella direzione in cui sta guardando premendo il Pulsante A o B.

● Utilizzare il Pulsante B

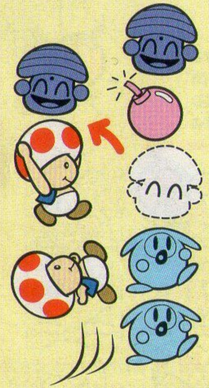


Raccogliete un singolo pezzo.

Se premete il Pulsante B quando trasportate una pila di pezzi, potete lasciare il pezzo subito sopra Toad.



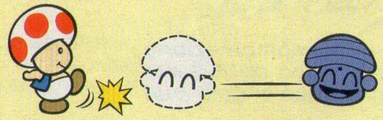
Se premete il Pulsante A o B mentre Toad sta cadendo, potrete lanciare un mostro o una bomba.



Se premete il Pulsante B quando Toad sta salendo, raccoglierà il mostro o la bomba più vicina.

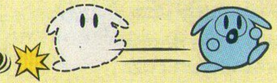
● Control Pad + Pulsante A o B:

Se premi simultaneamente il Control Pad "Giù" e il Pulsante A, Toad calcia il pezzo davanti a lui.



Calciate i pezzi attraverso il campo di gioco con questa manovra. Toad può calciare un solo pezzo alla volta.

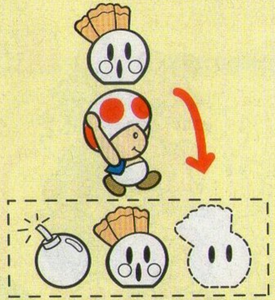
Toad può calciare un mostro o una bomba anche se ne sta trasportando altri.



Scan di RadGreen
per www.mariocastle.it

●Alcuni Esempi di Azioni

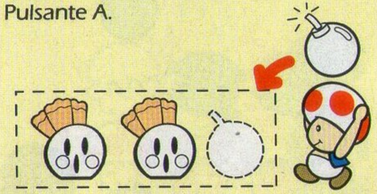
1



Toad lascia uno Spud con un colpo del Pulsante A, e crea una combinazione con una bomba e uno Spud dello stesso colore.

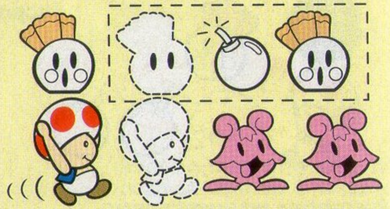
2

Un'altra combinazione viene creata con Toad che lascia una bomba con il Pulsante A.

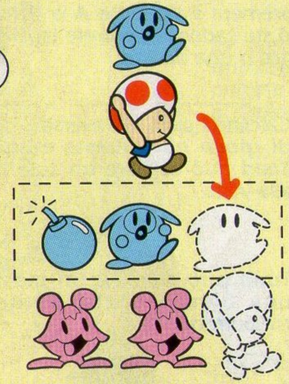


3

Spostandosi a destra trasportando un mostro, Toad crea una combinazione con una bomba e un altro mostro.

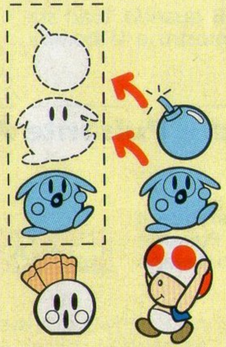


4



Saltando giù a destra trasportando un Fuzz

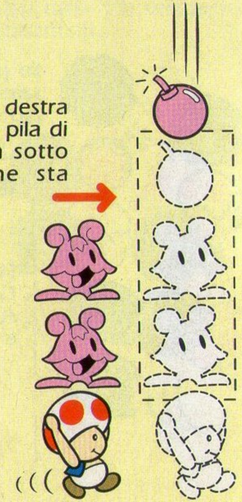
5



Toad crea una combinazione piazzando, con un colpo del Pulsante A, un Fuzz e una bomba in cima a un altro Fuzz.

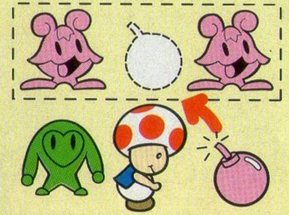
6

Toad si sposta a destra trasportando una pila di mostri e aspetta sotto una bomba che sta cadendo.

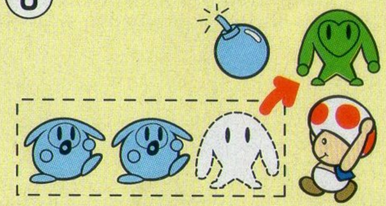


7

Raccogliendo una bomba con un colpo del Pulsante B, Toad crea una combinazione.

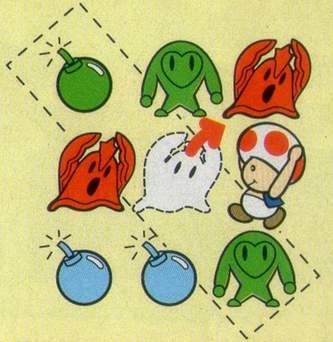


8



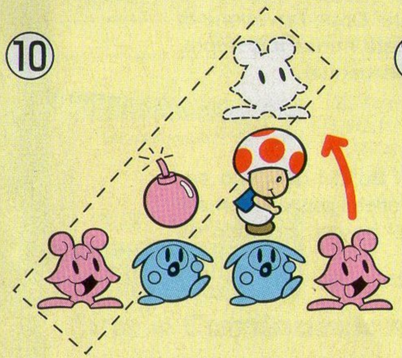
Il Pulsante B raccoglie un mostro: una bomba cade e crea una combinazione con altri due mostri.

9



Toad raccoglie uno Spook con il Pulsante B per far cadere un Beaker in una combinazione diagonale.

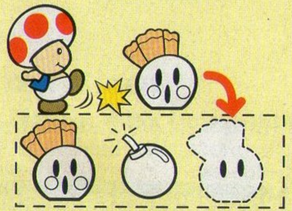
10



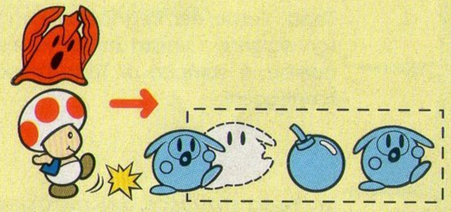
Raccogliendo uno Squeak da destra, Toad crea una combinazione diagonale con una bomba e un altro Squeak.

11

Toad calcia uno Spud e manda il mostro a destra. Dopo che lo Spud è caduto, si combina con uno Spud e una bomba dello stesso colore.



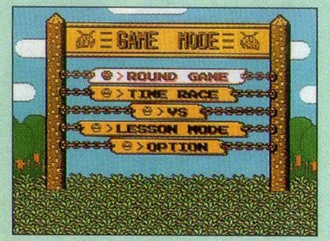
12



Calciando un Fuzz, Toad crea una combinazione di due Fuzz e una bomba.

Scan di Red6Green
per www.mariocastle.it

SCEGLIERE LE PARTITE



Spostate il cursore premendo il Control Pad o il Pulsante Select; poi, quando il cursore è fermo sul gioco desiderato, premete il Pulsante A per iniziare.

Schermo della Scelta del Gioco

Storia

Una volta i Boschi Pacifici erano la dimora di folletti e gentili creature. Dopo l'invasione di Wario e della sua banda di mostri, questa tranquilla comunità è stata messa sottosopra. Adesso sono i Boschi di Wario, e le creature pacifiche non sono le benvenute.

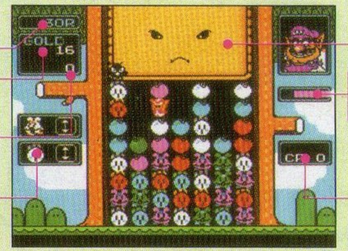
Toad, l'eroe del Regno dei Funghi, si è aperto la strada verso i Boschi di Wario per sconfiggere i sinistri mostri e restituire la contrada ai folletti. I folletti possono creare bombe: è compito di Toad prenderle a allinearle con i nemici dei boschi, in modo da sconfiggerli.

Se Toad ripulisce dai mostri molti settori della foresta, arriverà a confrontarsi con il potente Wario in persona.

Scan di Red6Green
per www.mariocastle.it

LA PARTITA A SCHEMI

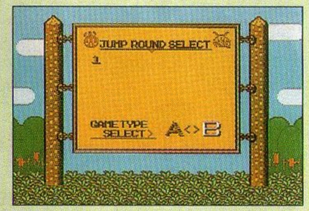
1 Schermo di gioco



2 Scegliere lo Schema

1. Scegliere il Gioco A o il Gioco B, poi premere il Pulsante A.

Gioco A: Schemi con mostri minori. **Gioco B:** Un capo ogni 10 livelli.



2. Scegliere lo Schema iniziale e premere il Pulsante A.
I vostri progressi vengono salvati ogni cinque schemi. Quando iniziate, potrete andare a qualsiasi schema che è stato salvato. Dopo aver completato uno schema, potrete tornare a uno precedente salvato premendo il Pulsante Select.

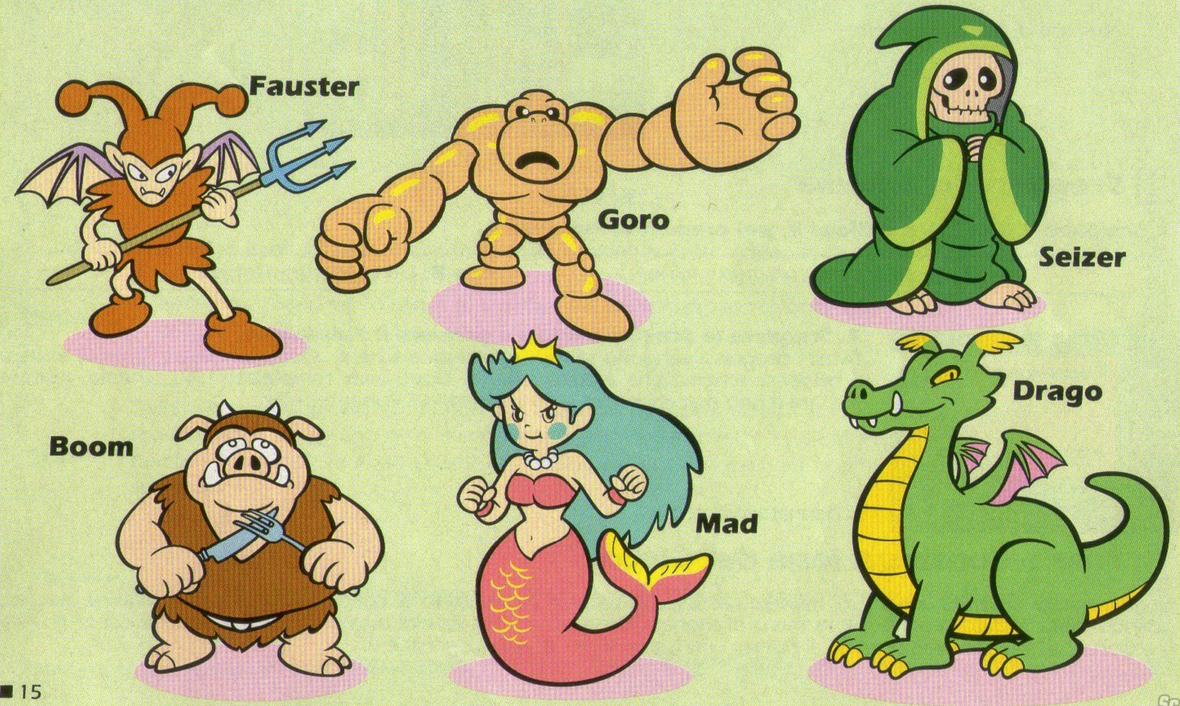
Schermata iniziale

3 Fine e Continuazione del Gioco

Guadagnerete un credito ogni 30 monete raccolte. I Crediti vi permettono di continuare dall'ultimo schema giocato, quando Toad è stato sconfitto. Il numero di monete che cadono alla fine di uno schema dipende da come vi siete comportati all'interno dello schema. Il numero massimo di crediti collezionabili è 9.

4 Capi

Incontrerete un capo ogni dieci schemi del Gioco B. Potrete danneggiare questi nemici creando combinazioni che entrano in contatto con loro. Ogni colpo toglierà un po' di cuori dalla vita del mostro. Quando i cuori saranno finiti, il capo sarà storia.



Scan di RedGreen
per www.mariocastle.it

CORSA CONTRO IL TEMPO

1 Scegli un Livello di Sfida

Scegli uno dei tre livelli di difficoltà: Facile, Normale e Difficile. Poi scegli il numero di livelli che vuoi completare. Se completi un livello a tempo di record, questo verrà registrato.

Scegli il livello utilizzando il Control Pad.
Scegli lo schema utilizzando il Control Pad.
Premi il Pulsante A per iniziare.

*** R sta per schema**

2 Schermo di Gioco

BATTAGLIA (A 2 GIOCATORI)

La Battaglia (a 2 Giocatori) è uno scontro due su tre fra due giocatori. Vincerai lo schema se sconfiggerai i mostri prima del tuo avversario o se il suo campo sarà pieno di mostri e bombe.

1 Scegliere il Gioco

- Scegli i due tipi di mostri che appariranno nella partita.
- Scegli un livello per i due giocatori. Ciascun giocatore può scegliere livelli differenti.

*** Potrete creare un handicap scegliendo livelli diversi per i due giocatori.**

Scelta mostri

- Scegli i mostri utilizzando il Control Pad.
- Scegli due tipi di mostri.

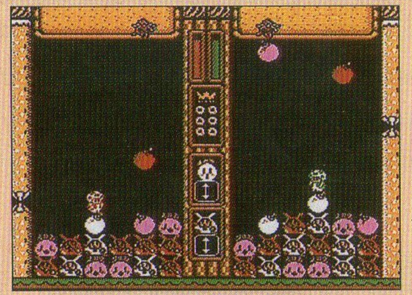
Scelta del livello

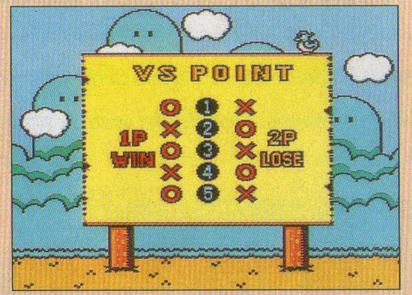
- Scegli i livelli dei giocatori con il Control Pad.
- 1-1 (LIVELLO)
  - Un numero più elevato fa cadere più mostri in gioco.
  - Un numero più alto fa apparire più mostri iniziali.

*** Scegliete il livello utilizzando il Pulsante A. Ritornate allo schermo precedente con il Pulsante B.**

2 Schermo a Due Giocatori e Schermo Risultati

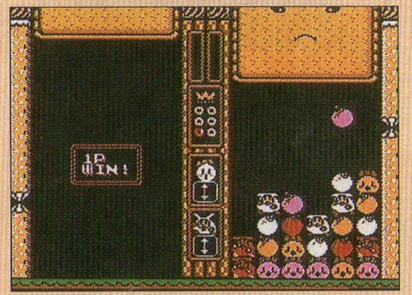
Schermo a due giocatori



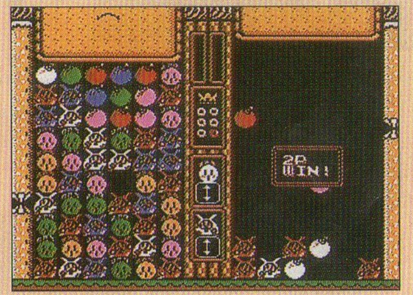


Schermo risultati

3 Due modi per vincere la battaglia a due giocatori



1. Togliere tutti i mostri dallo schermo prima che il vostro avversario faccia lo stesso.



2. Giocare finché il campo dell'avversario è pieno di mostri e bombe.

Scan di RedGreen
per www.mariocastle.it

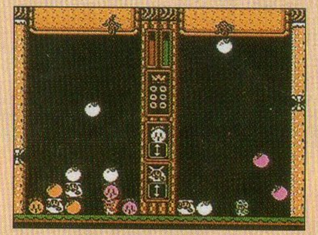
4 Tre Modi per Attaccare l'Avversario

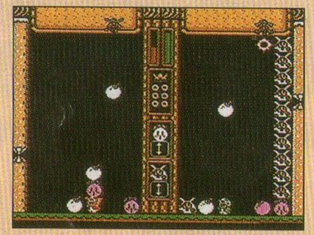
1. Attacco con Reazione a Catena

(1) Con alcune reazioni a catena, il Tempo Bomba dell'avversario può essere ridotto.

(2) Con alcune reazioni a catena, la vostra pila di mostri comparirà nel campo dell'avversario.

(3) Con alcune reazioni a catena, il soffitto del vostro campo salirà di un livello più uno.





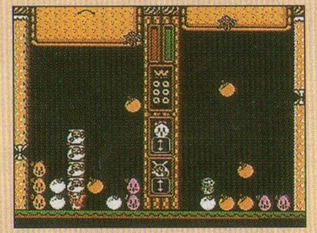
2. Attacco dal soffitto

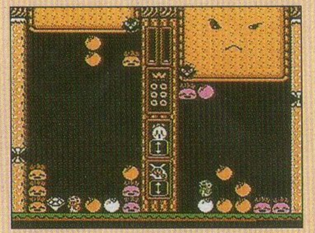
Se fate scomparire più di quattro pezzi in una volta, il soffitto dell'avversario si abbasserà.

Fate scomparire quattro pezzi in verticale, diagonale ed orizzontale ⟹ Il soffitto dell'avversario si abbassa di un livello.

Fate scomparire cinque pezzi in verticale, diagonale ed orizzontale ⟹ Il soffitto dell'avversario si abbassa di due livelli.

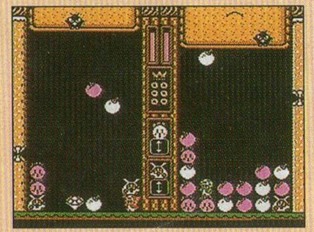
Fate scomparire sei pezzi in verticale, diagonale ed orizzontale ⟹ Il soffitto dell'avversario si abbassa di tre livelli.

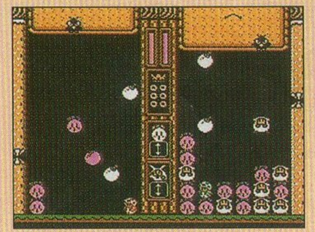




2. Attacco dal diamante

Se fate scomparire un diamante, tutte le bombe del campo avversario diventeranno mostri.





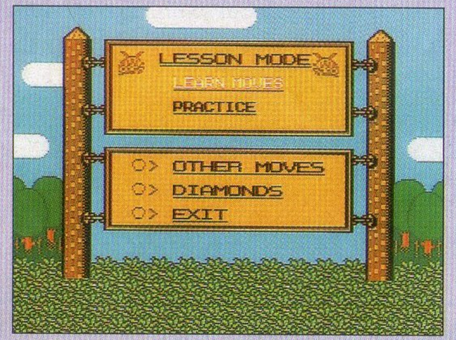
Scan di Red6Green
per www.mariocastle.it

LEZIONE

1 Operazioni

Sullo Schermo Menu Practice, potrete scegliere una tecnica che desiderate perfezionare. Durante il gioco, seguite le istruzioni per sconfiggere i mostri utilizzando la tecnica scelta. Premete il Pulsante Start per spostarvi allo schema successivo, o quello Select per continuare con lo stesso livello.

*** Proseguite allo schema successivo premendo il Pulsante START.**



Schermo Menu Practice

Messaggio e Schermo di Gioco

2 Gioco Facile

Con questa versione semplificata del gioco potrete impratichirvi con le varie tecniche. Solo tre bombe di colore diverso appariranno sullo schermo insieme.

*** Ciascuna partita ha 12 schemi.**

*** Premete il Pulsante A per procedere.**

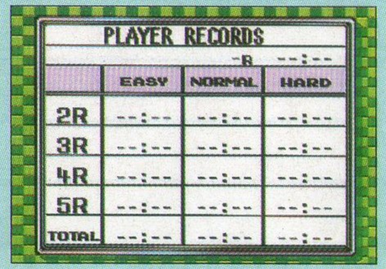
OPZIONI

1 NOME

Registrate il vostro nome.
- Pulsante A: scegliete la lettera desiderata.
- Pulsante B: ritornate allo Schermo Menu.
- Control Pad: spostate il cursore.

*** Selezionate [FINE] per registrare il vostro nome.**

2 CLASSIFICA



Osservate i record della corsa contro il tempo.

3 CANCELLAZIONE DATI

Cancellate i dati registrati.
- Pulsante A: conferma la scelta.
- Pulsante B: ritorna allo Schermo Menu.
- Control Pad: effettua una scelta.
- Control Pad: Si o No.

Scan di Red&Green
per www.mariocastle.it

MEMO

MEMO

Scan di RedGreen
per www.mariocastle.it

⚠ATTENZIONE⚠

NON USARE CON UN APPARECCHIO TELEVISIVO A PROIEZIONE FRONTALE O A RETROPROIEZIONE!

Non installare il tuo Nintendo Entertainment System (NES) e i giochi studiati per il NES su un apparecchio televisivo a proiezione frontale e retroproiezione. Videogiochi con scene o schermi statici possono danneggiare irreparabilmente uno schermo televisivo.
Analogo danno puo' esser causato interrompendo un gioco per lungo tempo e ponendolo in pausa. Immagini fisse o ripetitive possono causare lo stesso danno a un apparecchio di proiezionine televisiva.
Nintendo non si assume la responsabilita' per danni causati da quanto sopra descritto poiche' non sono dovuti a difetti di produzione swlla Consolle o dei giochi. Per ulteriori chiarimenti chiedi al tuo negozio di fiducia.

GARANZIA

Il perfetto funzionamento di questo gioco è stato controllato prima della spedizione. Per questo motivo Centro Assistenza Nintendo di LINEA GIG S.P.A. garantisce il prodotto acquistato per un periodo di 3 (tre) mesi dalla data di acquisto. Per i successivi 9 (nove) mesi LINEA GIG S.P.A. provvederà alla riparazione o sostituzione dei prodotti che risulteranno non funzionanti. Il costo della riparazione potrà variare, in base all'intervento da eseguire, da un minimo di L. 20.000 ad un massimo di L. 120.000 da pagarsi in contrassegno. La garanzia non è valida per guasti e danni su consolle e cassette software dovuti all'uso di adattatori. ***La garanzia non è valida per guasti e danni dovuti all'uso di cassette software NON originali Nintendo.*** *La presente garanzia copre i difetti di produzione o di materiale, ma non quelli dovuti ad un uso non proprio del prodotto o a manutenzioni e riparazioni da parte di personale non autorizzato. Se il prodotto risultasse difettoso durante il periodo di garanzia, la preghiamo di spedirlo per la sostituzione; porto franco, perfettamente imballato ed accompagnato da questa garanzia (compilare in ogni sua parte e con lo scontrino fiscale allegato) a:*

LINEA GIG S.P.A. CENTRO ASSISTENZA NINTENDO
VIA VOLTURNO 3/12 - 50019 - OSMANNORO
SESTO FIORENTINO - FIRENZE

ATTENZIONE: LA GARANZIA DECADE AUTOMATICAMENTE PER DANNI CAUSATI DALL'USO DI ADATTATORI CHE CONSENTONO L'UTILIZZO DI CASSETTE SOFTWARE PROVENIENTI DA ALTRI PAESI. L'USO DI QUESTI ADATTATORI PROVOCA GRAVI DANNI ALLE CONSOLLE.

Cognome ---------- *Nome* ----------
Data di nascita ---------- *Via* ---------- *N.* ----
Cap ------- *Località* ---------- *Prov.* -----

Nome cartuccia gioco

Data di acquisto

Indirizzo del Rivenditore

Timbro e firma del Rivenditore

Scontrino Fiscale

Scan di RedGreen
per www.mariocastle.it

D-63760 Großostheim
MADE IN JAPAN

Prodotto da: Nintendo
Importato da: Linea GIG S.p.A.
Via Volturno 3/12, 50019
Sesto F. no (Fi)-(Italy)

PRODOTTO CONFORME AL DECRETO LEGISLATIVO 27/9/1991, N° 313 IN ATTUAZIONE DELLA DIRETTIVA 88/378/CEE. NON ADATTO A BAMBINI DI ETA' INFERIORE AI 36 MESI A CAUSA DELLE PARTI TROPPO PICCOLE E DEL CONSEGUENTE RISCHIO DI INGESTIONE. CONSERVARE LE ISTRUZIONI O LA SCATOLA PER FUTURA REFERENZA.

Prodotto da Nintendo. Made in japan
Importato da Linea GIG S.p.A
Via Volturno, 3/12-50019 Osmannoro,
Sesto F. no. (Firenze)-Italy

PRINTED IN JAPAN

Scan di Red&Green
per www.mariocastle.it